

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

FAKULTET ZA ODGOJNE I OBRAZOVNE ZNANOSTI

Ana Kaurić

**POVIJESNO-JEZIČNI PREGLED DJEČJIH IGARA BRODSKOGA
STUPNIKA**

DIPLOMSKI RAD

Slavonski Brod, 2019.

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

FAKULTET ZA ODGOJNE I OBRAZOVNE ZNANOSTI

Izvanredni diplomski sveučilišni studij ranoga i predškolskoga odgoja i obrazovanja

**POVIJESNO–JEZIČNI PREGLED DJEČJIH IGARA BRODSKOGA
STUPNIKA**

DIPLOMSKI RAD

Predmet: Radionica povijesnih artefakata i Hrvatska jezična kulturna baština

Mentor: prof. dr. sc. Damir Matanović

Sumentor: izv. prof. dr. sc. Emina Berbić Kolar

Studentica: Ana Kaurić

Matični broj: 676

Slavonski Brod, kolovoz 2019.

Zahvala

Zahvaljujem svome mentoru prof. dr. sc. Damiru Matanoviću i sumentorici izv. prof. dr. sc. Emini Berbić Kolar koji su svojim znanstvenim i stručnim savjetima oblikovali ideju i pomogli mi u izradi ovoga diplomskog rada.

Želim zahvaliti svojoj majci koja me je tokom čitavog mog školovanja podupirala i poticala moju težnju k ostvarivanju ciljeva i svome ocu koji je sa neba ponosan na mene.

Posebno želim zahvaliti svome suprugu i djeci na strpljenju i velikoj potpori u lijepim i teškim trenucima.

I na kraju želim zahvaliti svojim kolegicama koje su mi pomogle i uljepšale vrijeme provedeno na fakultetu.

SADRŽAJ

SAŽETAK.....	I
SUMMARY	II
1. UVOD.....	1
2. OPĆENITO O IGRI	3
2.1. Pojam i funkcije igre.....	3
2.2. Igrovna podjela	5
2.3. Struktura igre	8
3. ULOGA IGRE U RAZVOJU DJETETA.....	12
3.1. Igra i tjelesni razvoj	12
3.2. Igra i emocionalni razvoj	13
3.3. Igra i kognitivni razvoj	15
3.4. Igra i socijalni razvoj	16
4. DJEČJE IGRE- DIO NEMATERIJALNE BAŠTINE.....	19
5. DJEČJE IGRE U HRVATSKOJ	21
6. O BRODSKOM STUPNIKU	24
7. EMPIRIJSKO ISTRAŽIVANJE	26
7.1. Rezultati istraživanja.....	26
7.2. Jezična analiza	32
8. ZAKLJUČAK	36
POPIS SHEMA I SLIKA	39

SAŽETAK

Oduvijek su se djeca u igri koristila prirodnim materijalima i gradila zamišljene objekte od pijeska, zemlje, kamena i drva. U 19. stoljeću ta se gradnja primjenjuje i na područje igračaka. Činjenica je kako se igra oduvijek smatrala specifičnim načinom dječjeg samoizražavanja, kojim djeca iskazuju sreću i zadovoljstvo. Igre djeci ne donose samo zadovoljstvo i zabavu, one im omogućuju da uspostave društvene veze, razvijaju materinji jezik, stalno povećavajući svoja znanja fascinirani novim riječima i novim značenjima. U ovom diplomskom radu prikazani su rezultati istraživanja na temu „Povijesno – jezični pregled dječjih igara Brodskog Stupnika“. Temeljem istraživanja provedena je jezična analiza, točnije raščlamba složenih jezičnih jedinica teksta na sastavne dijelove te opis i/ili objašnjenje tako dobivenih sastavnica. Sukladno provedenom sekundarnom istraživanju literature, kao i primarnim istraživanjem koje se sastojalo od intervjua provedenog na četiri sudionika iz mjesta Brodski stupnik može se zaključiti kako su igre i igračke neizostavan dio razvoja svakog pojedinca od njegova rođenja do smrti neovisno o razdoblju o kojem se govori.

Ključne riječi: *igra, klasifikacija igara, igra i kognitivni razvoj, igra i socijalni razvoj, povijest igračaka, jezična analiza*

SUMMARY

Children have always used natural materials in the game and built imaginary objects of sand, earth, stone and wood. In the 19th century this construction was also applied to the toy area. The fact is that play has always been regarded as a specific way of children's self-expression, with which children express happiness and satisfaction. Not only do games bring pleasure and fun to children, they allow them to make social connections, develop their mother tongue, constantly increasing their knowledge fascinated by new words and new meanings. This diploma paper presents the results of the research on the topic "Historical and linguistic overview of the children's games of Brod Stupnik". Based on the research, a linguistic analysis was carried out, namely the breakdown of complex language units or any text into components, and a description and / or explanation of the components thus obtained. According to the secondary literature survey as well as the primary survey consisting of a interview conducted on four participants from the Ship Column site, it can be concluded that games and toys are an indispensable part of each individual's development from birth to death, regardless of the period in question.

Keywords: *toys, play, classification of play, play and cognitive development, play and social development, history toys, linguistic analysis*

1. UVOD

Igra je najveća ekspresija čovjekova razvoja tijekom djetinjstva, ona je slobodan izraz onoga što je u djetetovoj duši

Friedrich Froebel

Igračkama se kroz povijest nastojalo prikazati važnost igračke u razvoju djeteta. Sam način igranja te izrada dječjih igračaka u prošlosti snažno su utjecali na djetetov razvoj (razvoj motorike, spoznajni razvoj, socijalni razvoj, emocionalni razvoj). Osim te važne uloge, starim igrama možemo dublje upoznati ne materijalnu i materijalnu baštinu svoga kraja, kao i običaje naših predaka, njihov način života i igre. Igra nam je upisana u gene, pa tako svatko nađe nekakav put do igre. Važno je igrati se do kraja života, jer igrajući učimo. Kad je riječ o izboru igračaka, granice se mijenjaju, točnije možemo uočiti da one ne postoje. Koristeći se materijalima iz prirode stare su igračke bile za sve uzraste, dok su današnje, prilagođene, svaka svom uzrastu. Starih igračaka ima jako puno, međutim nisu sustavno zapisane niti pohranjene. S obzirom da stare igračke nisu sustavno zapisivane niti očuvane gubi se trag vrlo bogatoj povijesti zanimljivih i vrijednih stvari.

Igračka je predmet koje se koristi za igranje. Pojam se obično povezuje s djecom ili kućnim ljubimcima, ali i odrasle osobe i životinje u divljini ponekad se igraju s igračkama. Igračke su relevantne za razvoj djece kroz učenje i stjecanje različitih vještina i sposobnosti. Kod djece igraju ulogu i u socijalizaciji društvu. Kroz igranje se imitiraju neke određene aktivnosti iz svakodnevnog života. Igračke su koristila djeca još u antička doba.

Igračke su sredstvo za igru. One ujedno služe kao povod za igru i određuju njen sadržaj. Igračke kao sredstva igre pomažu djeci da ostvare svoje zamisli, potrebe i želje, da realiziraju svoju stvaralačku fantaziju, da razvijaju svoje socijalne osjećaje i estetski smisao. (Mitrović, 1986). Igračka nije samo sredstvo igre, nego je i vjerni djetetov pratilac, njegov prvi prijatelj u igri. Dijete igračku personificira, miluje ju, s njom razgovara, brine se o njoj i snažno se za nju veže. U isti mah igračka je i odgojno sredstvo koje potiče dijete da opaža, da razvija različite vještine, da razmišlja i

kombinira, potiče ga na ustrajnost i suradnju. Ona bogati njegovo mišljenje i osjeća je, a istovremeno ga uvodi u sve veću društvenu sredinu. (Popović, 1981). Igračka je važna i neizbježna u razvoju mašte i emocionalnom sazrijevanju svakog djeteta. Dok su se nekada djeca igrala i više godina istom igračkom, suvremeno doba i napredne tehnologije smanjile su cijene igračaka, one su sve raznovrsnije i jeftinije. (Vuković, 2016)

2. OPĆENITO O IGRI

Igra se oduvijek smatrala specifičnim načinom dječjeg samoizražavanja, kojim djeca iskazuju sreću i zadovoljstvo. Igre djeci ne donose samo zadovoljstvo i zabavu, one im omogućuju da uspostave društvene veze, razvijaju materinji jezik, stalno povećavajući svoja znanja, fascinirani novim riječima i novim značenjima.

2.1. Pojam i funkcije igre

Potrebno je istaknuti kako je pojava igre povezana s određenim tendencijama koje postoje u evoluciji vrsta, a prvenstveno s tendencijom smanjenja biološke određenosti ograničenosti organizma, koju prati pojava učenja u sve dužem djetinjstvu, u kojem se izgrađuju oni oblici ponašanja koji su potrebni za opstanak.

Duran (1995) navodi kako se pojam igre odnosi na veliki broj aktivnosti. Nadalje Duran (1995) ističe kako je prema Miller (1972) termin igra „dugo bila lingvistički koš za otpatke za ponašanja koja izgledaju dobrovoljno, ali se ne vidi da imaju jasnu biološku ili socijalnu upotrebu.“ S druge strane fenomen igre se može potpuno i nepogrešivo obuhvatiti jednom operacijskom definicijom. Naime Duran (1995) prema Bruner (1976) navodi kako igra i igrovni elementi kulture nisu predmet proučavanja samo psihologije, proučava ih antropologija, etnologija, sociologija, pedagogija itd.

„Polazeći od toga da je igra otvorena, vanjska (praktična) aktivnost djeteta, ističu se njezine karakteristike (Duran, 1995, str. 12 prema Matejić, 1978, str.82):

Igra je simulativno ponašanje sa sljedećim odlikama:

Divergentnost – organizacija ponašanja na nov i neobičan način

Nekompletnost – ne obuhvaća dostizanje običnog cilja, sažeto i skraćeno ponašanje

Neadekvatnost – ponašanje nesuglasno datoj situaciji

Igra je autotelična aktivnost, iz čega slijedi:

Da posjeduje vlastite izvore motivacije

Da je proces igre važniji od ishoda akcije

Dominacija sredstava nad ciljem

Odsutnost neposrednih pragmatičnih učinaka

Igra ispunjava privatne funkcije igrača:

Oslobađa od napetosti, rješava konflikt

Regulira fizički, spoznajni i socio – ekonomski razvoj

Igra se izvodi u stanju optimalnog motivacijskog tonusa, iz čega slijedi.

Igra se javlja u odsutnosti neodložnih bioloških tonusa.

Kada je riječ o igri, riječ je o specifičnoj komunikaciji, signala, poruka, glasova pomoću kojih se igra ostvaruje, i to kako kod životinja tako i kod čovjeka. Potrebno je istaknuti kako se u igri ponajprije zadržavaju metakomunikacijske funkcije. Metakomunikacijske funkcije predstavljaju ono glavno što igrač ima na umu dok se igra, inače aktivnost se ruši, prerasta u anksioznost ili nasilje, što je zaista čest slučaj. Duran (1995) navodi kako bez obzira kojem teorijskom pravcu igre pripadaju, svi autori se slažu u jednom: igra je aktivnost pretežno vezana za djetinjstvo. Pritom treba istaknuti da igra nije samo mogućnost djeteta, već i čovjeka. Kao multifunkcionalna aktivnost ona u odrasloj dobi gubi neke funkcije, a druge bivaju naglašene. Također je vidljiva razlika, jer dijete je to koje se igra otvorenije i manje maskirano nego li odrasli.

Povlačeći crtu između igre životinja i humane igre potrebno je naglasiti da je dijete primarno socijalno biće, ono se od rođenja razvija i raste na slojevima kulture. Okruženo je predmetima koji su oblikovni kulturom, znakovnim sustavom koji je rezultat povijesno–kulturnog razvoja, specifičnom ljudskom interakcijom itd.

Danas je igra najprimjerenija aktivnost djeteta. Činjenica je kako djeca kroz igru uče, razvijaju svoje sposobnosti i vještine, upoznaju svijet oko sebe, predmete, znakove, mirise, okuse i nesputano i bez straha od kazni i neuspjeha istražuje. Potrebno je istaknuti kako se djeca kroz igru oslobađaju frustracija iz svakodnevnice, kreiraju i postaju stvaralaci. Djetetu treba pružiti mnoštvo poticaja i pustiti ga da što slobodnije i neopterećeno pravilima realizira te svoje potrebe i razvije se u cjelovitu osobu.

Uvođenjem pravila s metodičkom i didaktičkom mjerom djetetu se pomažu prihvatiti norme ponašanja, umjerenu disciplinu, samokontrolu i suradnju. Potrebno je istaknuti kako igra djecu dovodi iz svijeta odraslih u svijet mašte u kojem oni zamišljaju predmete, likove, pa čak imaju i zamišljene prijatelje.

2.2. Igrovna podjela

Prema Duran (1995) postoji velika igrovna raznolikost u djetinjstvu, mnogostranost i složenost igre, međuodnos i preklapanja, što umanjuje vrijednost svake klasifikacije. Igrorna raznolikost u djetinjstvu dijeli se na:

Simboličku igru

Naime simboličku igru većina razvojnih psihologa promatra kao razvojni fenomen i to ili u kontekstu općeg psihičkog razvoja ili u kontekstu posebnih segmenata psihičkog razvoja djeteta. Upravo simbolička igra odgovara predoperacionalnom mišljenju. Simbolička igra predstavlja oblik reprezentacije stvarnosti. Duran (1995) prema Piaget (1962) ne sumnja da je za formiranje socijalnih sustava znakova nužna socijalna intrakcija. No, razmatrajući genezu simboličke funkcije, tj. formiranju simbola kod djece Piaget govori o postojanju „individualnih simbola“ i „individualnih reprezentacija“.

Naime, Freud i sljedbenici vezuju simboličku igru za afektivno ponašanje. Freud polazi od opće pretpostavke da je svako ponašanje određeno impuslima ega i ida, pa tako i igrovno ponašanje. Id zahtjeva ispunjenje želja bez odlaganja, a kako u stvarnosti vlada princip realnosti, a u igri princip zadovoljstva, dijete pribjegava igri. S druge strane mnogi ruski autori¹ razmatraju simboličku igru pod nazivom igra uloga. Prema njima nastanak igre uloga tijekom povijesnog razvoja određen je izmjenom mjesta djeteta u sustavu društvenih odnosa. „Igra je aktivnost u kojoj dijete, motivirano željom – živjeti društveni život s odraslim članovima društva, prvo, uzima ulogu odraslog, drugo, stvara igrovnu situaciju putem prijenosa značenja s jednog predmeta na drugi, treće, uvjetno

¹ Vigotski, Elkonin, Leontjev, Zaporožac

prikazuje djelatnost odraslih, modelirajući motive, ciljeve i norme odraslih.“ (Duran, 1995, str. 16 prema Elkonin, 1975, str.18)

Funkcionaln igra

Određuje se obično kao igra s novim funkcijama koje u djetetu sazrijevaju – motoričkim, osjetnim, perceptivnim. Duran (1995) navodi kako s jedne strane dijete ispituje svoje funkcije, a s druge osobitost objekta. Kada je riječ o razmatranju odnosa između funkcionalne igre i socijalne interakcije uvjetno rečeno, može se razlikovati „slaba“ i „jaka“ teza. Prema „slabojoj“ socijalna interakcija utječe na pojavu i razvoj funkcionalne igre, dok prema „jakoj“ igra je u svojim počecima socijalni, a ne solitarni čin.

Također je potrebno istaknuti kako postoje određene sličnosti između funkcionalne igre u ranom djetinjstvu i igre mladunčadi primata, potrebno je istaknuti da je funkcionalna igra djeteta određena ranom socijalnom interakcijom, barem onoliko koliko i senzomotorička inteligencija.

Igre s pravilima

Potrebno je istaknuti kako igre s pravilima dijete zatječe u gotovom obliku i ovladava njima kao elementom kulture, no sudjeluje i u stvaranju novih. Naime, igre s pravilima su igre sa senzomotoričkim kombinacijama (trke, špekulacije, loptanje, itd.) ili intelektualnim kombinacijama (karte, šah, itd.) u kojima se pojedinci natječu i koje su regulirane ili kodeksom koji je preuzet od starijih generacija ili privremenim sporazumom. Naime prema Duran (1995) igre s pravilima mogu biti rezultat činova odraslih koji su zastarjeli ili senzomotoričkih, praktičnih igara koje su postale kolektivne, ili koje su izgubile čitav, ili dio svog imaginativnog sadržaja, tj. svoj simbol.

Pojedini autori igre s pravilima smatraju jednim oblikom komunikacije, tipom socijalne prakse djece, mehanizmom reguliranja društvenih odnosa u dječjoj grupi. Nadalje navodi se kako igre s pravilima ontogenetski imaju porijeklo u ponavljanju i ritualizaciji akcija u funkcionalnim igrama, ove igre se mogu klasificirati u dvije velike grupe:

1) Prva kategorija počiva na nekim postojećim shemama ponašanja, na univerzalnosti obrazaca ponašanja različitog porijekla. Univerzalnost obrazaca može biti vezana, na

primjer, uz motoričke sheme ljudskog ponašanja (razne igre ravnoteže, skakanje, preskakanje itd), uz senzorno- perceptivne sheme (igre vrtoglavice, igre prstima itd.), uz efektivne sheme (igre smiješnih lica, igre ljubljenja, kontrole osjećaja, itd.), uz univerzalne obrasce interakcije i komunikacije (igre skrivanja i pronalaženja, igre oklade, ...) uz opće obrasce govornog ponašanja (pitalice, igre dijaloge,...)

2) Za drugu kategoriju igara karakteristično je postojanje eksplicitnog sustava pravila koji regulira ponašanje igrača. Iako postoje varijante igara i promjene pravila, pravila su nad – individualna, konvencionalna i obvezna za sve sudionike u igri. Naime, potrebno je istaknuti kako pravila mogu biti vrlo jednostavna, no s druge strane mogu biti i iznimno složena da traže visok stupanj intelektualnog razvoja.

Prema Mahmutović (2013) igra pomaže djetetu da upozna vrijednost raznih moralnih normi. Naime, upravo se kroz kontakt s drugom djecom razvija saznanje o značenju poštenja, istinoljubivosti i hrabrosti. U igri s vršnjacima dijete stiče navike pozitivnog ponašanja koje ne bi steklo da se kreće isključivo u društvu odraslih. S druge strane kroz imitiranja ponašanja drugih ljudi moguće je usvajati nove oblike ponašanja koje iskazuje neki promatrani model.

Potrebno je istaknuti kako se dječje igre razlikuju po sadržaju, po broju učesnika, po mjestu izvođenja, po načinu organizacije i po mnogim drugim karakteristikama. U literaturi se navode različite klasifikacije dječjih igara što je prethodno navedeno u radu, no prema Kamenov (1997) postoje četiri vrste dječjih igara:

Funkcionalne igre - dijete izvodi zato što je ovladalo funkcijama svoga tijela, igračaka ili sredstava oko sebe. Ovdje se više radi o igrolikim aktivnostima nego o stvarnim igrama

Igre mašte ili igre uloga - se oslonjaju na slobodnu volju djeteta, na sklonost djeteta da u mašti stvarnost prikaže na sebi svojstven način. Ove igre prepoznajemo u više formi: imitacija i podražavanje, igre iluzije, dramske igre, fiksacije i sl.

Igre sa gotovim pravilima - razlikujemo od igara u kojima se pravila konstruiraju u toku igranja. Često se igrovne aktivnosti u kojima nema pravila pretvaraju u igru s pravilima zato što se pravila konstruiraju tokom aktivnosti.

Konstruktorske igre - obuhvataju aktivnosti u kojima dijete oblikuje materijal, slaže, gradi ili raspoređuje kako bi postiglo određeni cilj. Rezultat ove aktivnosti ne mora biti nešto funkcionalno, to može biti estetski ili metaforički učinak. Postoji više oblika u kojima se javljaju konstruktorske igre. "(Mahmutoić, 2013, str. 23)

2.3. Struktura igre

Prema Duran (1995) postoji mnogo različitih igara i oblika njihova izvođenja. Naime ipak se u igrama bez obzira na oblik kriju neki osnovni elementi koji su karakteristični po njihovoj trajnosti i ponovljivosti kao što su:

1) Pravila (osnovna, specifična i opća)

Pravila igre dijele se na:

Osnovna pravila igre su pravila po kojim se odvija tijek igre, ona određuju redoslijed osnovnog događanja u igri te je igra po njima ponovljiva i prepoznatljiva. Ne dogovaraju se prije igre, već se moraju znati prije samoga početka. U igri „Ringe, ringe, raja“ jedno od takvih pravila jest, kada se kaže „čuč“, svi igrači moraju čučnuti.

Specifična pravila igre se mogu razlikovati od igre do igre, dogovaraju se prije igre ili tijekom nje. Primjer specifičnog pravila kod igre lovljenja može biti da bi netko bio ulovljen, potrebno ga je nakratko zadržati, a ne samo dodirnuti; ili u simboličkoj igri: „Ova kutija će nam biti kada“.

Opća pravila se odnose na ponašanja za vrijeme igranja. Primjer: ne smije se varati, ukoliko je igraču igrom pripala neka kazna, igrač ju mora podnijeti, ukoliko su se igrači dogovorili da bomboni u igri predstavljaju otrov, ne smije ih se pojesti.

2) Započinjanje igre

Započinjanje igre se može mijenjati od igre do igre, no u svakoj je uočljiv poziv na igru te podjela raznih uloga. Poziv na igru može biti otvorenog tipa poput „Hoćete li se igrati lovice?“ ili pak igrovni gdje dijete poziva na igru pjevajućim tonom „Ulovi me, ulovi me, kupit ću ti novine.“ Prema Duran (1995) uloge se mogu dijeliti na:

Formaliziran - to su razni tekstovi, aktivnosti i često brojalice poput „Eci peci pec, ti si mali zec, a ja mala vjeverica, eci peci pec“ te se na taj način daje jednaka šansa svakom članu.

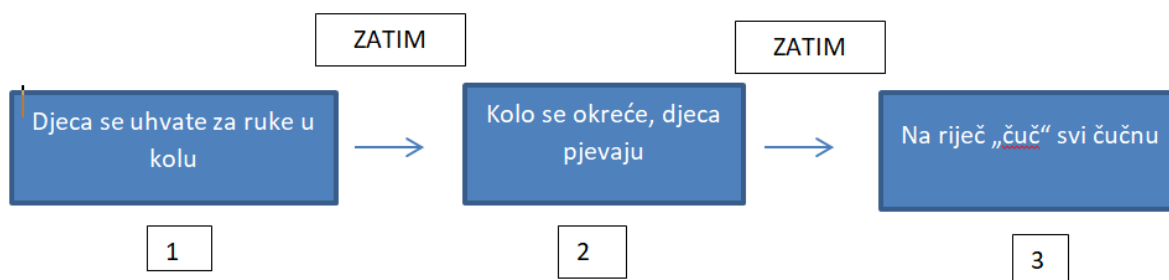
Neformaliziran način - djeca se bore ili izbjegavaju određenu ulogu koristeći se nekim socijalnim umijećima, svađom ili svojim statusom u grupi; primjer: dijete koje nije dobilo ulogu pokušava je dobiti na razne načine, govoreći „Neću se onda igrati“, „Ja još nikad nisam bio...“

3) Tijek odvijanja igre

Tijek odvijanja igre dijeli se na:

Linearni tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „zatim“ - prema u ovakvim igrama se određuju osnovna pravila kako će se igrati igra te nema neizvjesnog ishoda. Propisano je što se iza čega događa, smjer je fiksiran i predviđen. Primjer: u igri „Ringe, ringe, raja“ djeca se uhvate za ruke u kolo, zatim se kolo okreće a djeca pjevaju „Ringe, ringe, raja, došo čika Paja, pa pojeo jaja, jedno jaje muć, a mi djeco čuč“, zatim na posljednju riječ sva djeca čučnu (Shema 2.1.)

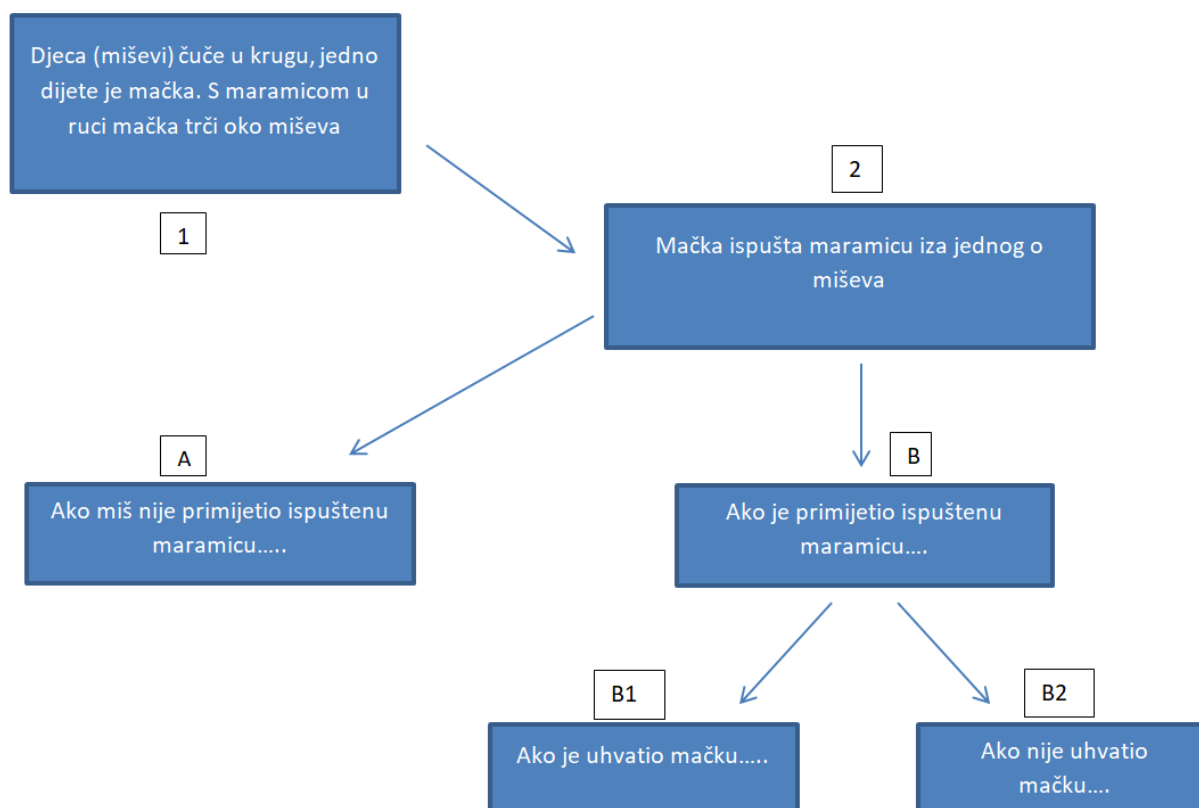
Shema 2.1. Prikaz sheme linearnog tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „zatim“ na igri „Ringe, ringe, raja“



Izvor: Rad autorice prema Duran, M.(1995). Dijete i igra. Jatrebarsko: Naklada "Slap", str. 81

Razgranati tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „ako da onda“ - iako se pravila određuju postoji mogućnost različitih pravaca igre. Primjer: djeca čuče u krugu, a jedno je dijete mačka koja s maramicom u ruci trči oko ostalih miševa (djece.) Mačka ispušta maramicu iza jednog miša. Zatim imamo dva ishoda: ako miš nije primijetio ispuštenu maramicu ili ako je primijetio. Ako ju je primijetio, slijedi proganjanje sa ishodima: ako uspije uhvatiti mačku ili ako ne uspije. (Shema 2.2.)

Shema 2.2. Shematski prikaz razgranatog tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „ako da onda“



Izvor: Rad autorice prema Duran, M.(1995). Dijete i igra. Jatrebarsko: Naklada "Slap", str. 82

Razgranati tip odvijanja igre bez fiksnog redoslijeda - ovakav tip igre nema osnovna pravila, stoga se igra može odvijati u različitim smjerovima, a nalazimo je kod simboličke igre. Djeca se dogovaraju „u toku“, potrebna je komunikacija. Primjer: dijete oblači lutki haljinu i govori „Ajmo se igrati da je sada ljeto“; drugo dijete odgovara „Mogli bi ići na more“; prvo se dijete nadovezuje „Ovo će nam biti ručnik“.

4) Kraj igre (s poznatim i neizvjesnim ishodom)

Kraj igre dijeli se na :

Kraj igre s poznatim ishodom - igra ima svima poznati ishod koji je propisan i ne može biti drugačiji. Primjer: kod igre „Ringe ringe raja“ nakon zadnje sekvence sva se djeca čučnu.

Kraj igre s neizvjesnim ishodom - u ovakvim igrama imamo pobjednika ili pobjednike, koji su došli do tog statusa ili brojem postignutih bodova, ili su imali najbolja postignuća, ili je pobjednik ostao neeliminiran itd.

3. ULOGA IGRE U RAZVOJU DJETETA

Igra ima itekako veliku ulogu u razvoju djeteta i to na četiri razine: igra i tjelesni razvoj, igra i emocionalni razvoj, igra i kognitivni razvoj te igra i socijalni razvoj.

3.1. Igra i tjelesni razvoj

Prema Klarin (2017) dijete kroz igru razvija tjelesnu snagu te usavršava motoriku. Upravo dinamičnost igre i različiti pokreti tijela su faktori koji povoljno djeluju na tjelesni aspekt razvoja djeteta. Prema navedenom upravo igra pruža djetetu mogućnost razvijanja svih motoričkih sposobnosti (gruba i fina motorika, spretnost, koordinacija oka i ruke, koordinacija prstiju, očiju i ruku; pravilno držanje, tjelesno zdravlje). (Slika 4.1. Razvoj grube motorike i 4.2. Razvoj fine motorike).

Potrebno je istaknuti kako dijete ukoliko nije sposobno koordinirati svoje pokrete pri bacanju i hvatanju lopte, ono će izbjegavati igre s loptom. Iz navedenog se može zaključiti kako dijete spontano bira aktivnosti za koje je spremno, stoga ga ne treba požurivati. Kako se ne bi narušila koncentracija djeteta tijekom igre, treba izbjegavati previše intervencija u proces igre. Za igru djeteta potrebno je puno strpljenja, naročito u igrama u kojima dijete istražuje, eksperimentira.

Slika 4.1. Razvoj grube motorike



Izvor: Klarin, M.(2017). Psihologija dječije igre. Preuzeto s:

http://www.unizd.hr/Portals/41/elektronicka_izdanja/Psihologija_djecje_igre.pdf?ver=2017-09-08-103902-427,

(01.05.2019.)

Slika 4.2. Razvoj fine motorike



Izvor: Klarin, M.(2017). Psihologija dječje igre. Preuzeto s:

http://www.unizd.hr/Portals/41/elektronicka_izdanja/Psihologija_djecje_igre.pdf?ver=2017-09-08-103902-427,

(01.05.2019.)

3.2. Igra i emocionalni razvoj

Prije svega potrebno je istaknuti kako su dječje emocije jednostavne, spontane i odmah ih izražavaju. Naime, česte su i kratkotrajne, dok s druge strane mogu biti izrazito snažne i nestabilne. Činjenica je kako se dijete ne zna suzdržati i pokazuje svoje emocije otvoreno, što omogućuje lakši uvid u njegov svijet.

Prema Klarin (2017) dječje prve emocije usmjerene su ka majci, ali vrlo brzo dijete svoju pažnju usmjerava i na druge članove obitelji. Emocionalno stimulativna okolina omogućuje zdrav emocionalni razvoj u prvom redu povezan s uspostavljanjem sigurne privrženosti između djeteta i roditelja. Razvijanje socioemocionalne sposobnosti kao što je: društvenost, odnos prema vršnjacima i odraslima, suradnja, odgovornost, samostalnost, poštivanje pravila, empatija, solidarnost, samokontrola, komunikativnost djetetu upravo omogućuje igra. Naime kroz igru dijete uči o emocijama, stječe iskustva socijalnog ponašanja, komunicira s drugom djecom te se uči surađivati s njima, uči biti prvi i posljednji, uči pravila.

Slika 4.3. Igra i emocionalni razvoj



Izvor: Klarin, M.(2017). Psihologija dječije igre. Preuzeto s:

http://www.unizd.hr/Portals/41/elektronicka_izdanja/Psihologija_djecje_igre.pdf?ver=2017-09-08-103902-427,

(01.05.2019.)

Prema Klarin (2017) emocionalni razvoj djeteta može se podijeliti u nekoliko faza:

Do navršениh godinu dana - dijete razvija osjećaj povjerenja, prestaje plakati kad mu se približite, gleda dok mu se obraćate, počinje otkrivati značajke svojega temperamenta, pokazuje pozitivne emocije u odnosu na ljude, ljuti se, plače kod odvajanja od majke, raduje se.

Od prve do treće godine, u fazi razvoja „ja“, javlja se otpor koji se manifestira kroz „ne“, „neću“, „moje“. Emocije su promjenjive i kratkotrajne. Dijete reagira bijesom kod pokušaja da ga se kontrolira te inzistira na samostalnosti.

Od četvrte do pete godine javljaju se prve simpatije i sviđanja, emocionalno se vezuje za drugu djecu, javlja se sram, nada i ponos. U ovom razdoblju sve je veća sposobnost kontrole emocija, osobito srdžbe. Samoregulacija postaje sve razvijenija osobito kod kontrole zadovoljenja potreba. Strah od imaginarnih bića karakteristika je djece ove dobi.

Od šeste do sedme godine – javlja se prepoznavanje emocija kao što su ljubav, sreća, bijes.

3.3. Igra i kognitivni razvoj

Sternberg (2005, str. 455) navodi kako “Piagetova teorija kognitivnog razvoja uključuje faze koje se javljaju otprilike u istoj dobi svakog djeteta, te se svaka nastavlja na prethodnu. Javljaju se u stalnom redu i ireverzibilne su, tj. kada je dijete jednom ušlo u novu fazu, ono misli na način koji je karakterističan za to razdoblje. Ono nikada ne razmišlja na način koji je karakterističan za ranije razdoblje kognitivnog razvoja”.

Prema Piagetu, postoje slijedeća razdoblja kognitivne ontogeneze čovjeka (Bugge, 2002):

1. razdoblje senzomotoričke inteligencije: od 0 do 2. godine
2. razdoblje predoperacijskog mišljenja: od 2. do 6. godine s dva podrazdoblja
3. razdoblje konkretnih operacija: reverzibilnost, grupiranje, još uvijek znatno vezano za konkretno-zornu realnost (od 6. do 11. godine)
4. razdoblje formalnih operacija: formalno, apstraktno, hipotetičko mišljenje (nakon 11. godine)

Slika 4.4. Igra i kognitivni razvoj



Izvor: Klarin, M.(2017). Psihologija dječije igre. Preuzeto s:

http://www.unizd.hr/Portals/41/elektronicka_izdanja/Psihologija_djecje_igre.pdf?ver=2017-09-08-103902-427,

(01.05.2019.)

Klarin (2017) navodi kako prema Russ (2004) razlikuje sljedeće kognitivne procese koji se pojavljuju tijekom igre:

Organizacija – kroz igru dijete uči pričati priče s logičnim redoslijedom, definiranjem uzroka i posljedica.

Divergentno mišljenje – kroz igru dijete uči generirati brojne različite ideje.

Simbolizam – kroz igru dijete uči transformirati objekte, preoblikovati i redefinirati predmete i igračke koji ga okružuju.

Fantazije – kroz igru dijete zamišlja, pravi se da je u različitom vremenu i prostoru, razvija maštu i imaginaciju.

Prema Klarin (2017) djetetu u najranijoj dobi od trinaestog do dvadeset četvrtog mjeseca života igra olakšava učenje jezika. U ranom djetinjstvu dijete pronalazi razliku između značenja i onoga što vidi. Drugim riječima, značenje može biti odvojeno od onoga što dijete vidi, odnosno odvojeno od objekta. Polaskom u školu igra se konvertira u internalne procese, prelazi u internalni govor, logičko pamćenje i apstraktnu misao. Dijete „operira“ pojmovima bez nužne prisutnosti objekta.

3.4. Igra i socijalni razvoj

Raboteg – Šarić (1997) socijalizaciju definira kao proces tijekom kojeg ljudi stječu stavove i vrijednosti određene kulture te uče ponašanje koja se smatraju prikladnima za pojedince, članove određenog društva. S druge strane Klarin (2017) navodi kako Vasta i sur. (2000) definiraju socijalizaciju kao „proces tijekom kojega društvo oblikuje djetetova uvjerenja, očekivanja i ponašanja“. Prema ovoj definiciji, može se zaključiti kako se putem socijalizacije dijete uči djelotvornom funkcioniranju u socijalnom kontekstu.

Prema Mahmutović (2013) igrom i igrovnim aktivnostima djeca simuliraju stvarnost, a zapravo u tim simulacijama ostvaruju značajan dio svog realnog života. Činjenica je kako dijete simuliranjem proučava realnost, pokušava joj se približiti na svoj bezazlen virtualni način. Upravo putem igre ili igrovnih aktivnosti djeca testiraju svoje mogućnosti,

uspostavljaju odnose sa drugom djecom i odraslima, odnosno stvaraju modele u kojima intenzivno sjedinjuju realnost i maštu.

Potrebno je istaknuti kako odnosi djeteta s vršnjacima čine značajan aspekt socijalnog razvoja. Potrebno je istaknuti kako postoje različite dimenzije odnosa s vršnjacima: odnosi u skupini i odnosi u parovima.

Mnogi autori pretpostavljaju da je potreba za prihvaćenošću (odnos u skupini) prethodnica potrebi za prijateljstvom (odnos u parovima). (Klarin, 2017)

Slika 4.5. Igra i socijalni razvoj



Izvor: Klarin, M.(2017). Psihologija dječije igre. Preuzeto s:

http://www.unizd.hr/Portals/41/elektronicka_izdanja/Psihologija_djecje_igre.pdf?ver=2017-09-08-103902-427,
(01.05.2019.)

Klarin (2017, str. 29) navodi „četiri razine socijalnih odnosa s drugom djecom:

Prva razina socijalnih odnosa s drugom djecom karakterizira razumijevanje tuđih osjećaja. Prijatelj je netko tko pomaže ili čini neke druge dobre stvari za njega. No u ovom razvojnem razdoblju nema osjećaja odgovornosti za uzajamno pomaganje. Ova razina socijalnih odnosa karakteristična je za predškolsku dob.

Druga razina karakteristična za ranu školsku dob obilježena je reciprocitetom. U tom razvojnem razdoblju javlja se sposobnost za suradnju. Djeca prijateljstvo promatraju kao uzajaman odnos koji treba krasiti povjerenje, tolerantnost, pomaganje. Ako u vezi nije moguća suradnja i česti su konflikti, to je valjan razlog za prekid prijateljstva.

Treća razina karakteristična za srednje i kasno djetinjstvo obilježava uzajamnost prijateljskih odnosa. Prijateljstvo je određeno odnosom između dvoje djece u kojem postoji uzajamna podrška i uzajamno razumijevanje. Intimnost postaje važna osobina prijateljskih odnosa.

Četvrta razina odnosi se na adolescentsku dob i odrasle. Osobina ovoga razvojnog razdoblja, s aspekta odnosa s vršnjacima, je postojanje ravnoteže između prijateljstva i uzajamnosti s jedne strane i individualnosti s druge strane.“

4. DJEČJE IGRE- DIO NEMATERIJALNE BAŠTINE

Prema ministarstvu kulture prakse, predstave, izrazi, znanje, vještine, kao i instrumente, predmete, rukotvorine i kulturni prostori koji su povezani s tim, koje zajednice, skupine i, u nekim slučajevima pojedinci, prihvaćaju kao dio svoje kulturne baštine predstavlja nematerijalnu kulturnu baštinu. Potrebno je istaknuti kako se nematerijalna kulturna baština prenosi s generacije na generaciju te zajednici pruža osjećaj identiteta i kontinuiteta i tako potiče poštovanje za kulturnu raznolikost te ljudsku kreativnost. ²

Nadalje prema Zakonu o zaštiti i očuvanju kulturnih dobara, NN 69/99, 151/03, 157/03, 100/04, 87/09, 88/10, 61/11, 25/12, 136/12, 157/13, 152/14, 98/15, 44/17, 90/18³ članak 9. stavka 1. nematerijalno kulturno dobro mogu biti razni oblici i pojave mogu biti razni oblici duhovnog stvaralaštva se prenose predajom ili na drugi način, naročito: jezik, dijalekt, govor, te usmena književnost svih vrsta. Nadalje to može biti folklorno stvaralaštvo u području glazbe, plesa, predaje, igara, obreda, običaja itd.

Potrebno je istaknuti kako su igre i igračke dio razvoja čovjeka od njegova rođenja do smrti. Upravo su igre i igračke odraz društva u kojem su nastale i u kojem se njima koristilo. Naime, korijeni dječjih igara sežu u daleku povijest. Pronađeni su predmeti od kosti i pečene gline, rađeni već u pretpovijesnom razdoblju, u mlađem kamenom dobu – neolitiku, dok su oni podložni raspadanju za koje se pretpostavlja da su bili igračke, propali. Navedeno na području Republike Hrvatske dokazuju i mnogi arheološki nalazi – Vučedol, Sisak, Sarvaš, Sotin i Pula, da su odrasli izrađivali igračke za djecu prema uzoru na vlastite predmete kojima su se koristili u svakodnevnom životu.

Potrebno je istaknuti kako korijeni igara također sežu već u pretpovijesno doba, na što ukazuje primjer igre s okruglom plosnatom pločicom nalik na puce (gumb) s jednom ili dvjema rupicama u sredini kroz koje se provlačio konopac kako bi se vrtnjom dobivao zvuk.

² Nematerijalna kulturna baština. Preuzeto s: <https://www.min-kulture.hr/default.aspx?id=3639>, (05.07.2019.)

³ Zakon o zaštiti i očuvanju kulturnih dobara, NN 69/99, 151/03, 157/03, 100/04, 87/09, 88/10, 61/11, 25/12, 136/12, 157/13, 152/14, 98/15, 44/17, 90/18, <https://www.zakon.hr/z/340/Zakon-o-za%C5%A1titi-i-o%C4%8Duvanju-kulturnih-dobara>,

Na području Hrvatskog zagorja razvile su se drvene dječje igračke koje su danas prepoznatljivi tradicijski proizvod tog područja. Upravo su se na ovim prostorima u 19. st. razvila osebujna umijeća izrađivanja igračaka, koja su se u pojedinim selima zadržala sve do današnjih dana. S vremenom se asortiman igračaka proširivao. Potrebno je istaknuti kako su djeca u to vrijeme imala sve od vrlo jednostavnih igračaka, svirala, asortiman se proširivao tako da su u pojedinim periodima izrađivali oko sto i dvadeset različitih igračaka. Potrebno je istaknuti kako se način izrade igračaka prenosio s generacije na generaciju u obitelji te se zadržao sve do danas. Biškupić – Bašić (2013) ističe zanimljivu činjenicu oko izrade igračaka. Naime, uvijek su muškarci ručno izrađivali igračke, dok su žene bile zadužene za oslikavanje istih. Pošto je riječ o ručnom radu, nikada nisu mogle biti dvije identične igračke. Nadalje materijal od kojeg su se igračke izrađivale bio je iz neposredne okoline. Najčešće je to bila riječ o raznim granama drveća kao što su vrba, lipa, bukva i javor, dok su se žene s druge strane koristile ekološkim bojama, a kao podlogu najčešće su koristili crvenu, žutu ili plavu boju.

Nadalje Biškupić – Bašić navodi kako „Ipak, značajna je činjenica koju potvrđuje stalno praćenje stručnjaka na terenu, a i sami izrađivači, da se upravo u vremenu industrijskih, vrlo sofisticiranih igračaka povećao interes za drvenu i keramičku igračku iz narodne baštine.“ (Biškupić- Bašić, 2013, str.17)

„Na taj je način jedno od tradicijskih umijeća dobilo na važnosti i trajnoj zaštiti, a upisom umijeća izrade drvenih tradicijskih igračaka s područja Hrvatskog zagorja na UNESCO-ovu Reprezentativnu listu nematerijalne kulturne baštine čovječanstva 2009. godine potvrđena je njihova važnost i vrijednost na svjetskoj razini. (Biškupić Bašić, 2013, str. 18)

Nažalost, potrebno je istaknuti kako danas sve manje djece obitava u ruralnim područjima Republike Hrvatske i vrijedna i bogata baština dio koje je i veliki broj dječjih igračaka i igara polako odlazi među muzejske eksponate i folklorne materijale.

5. DJEČJE IGRE U HRVATSKOJ

Na području Republike Hrvatske većinom su se djeca zabavljala igrama koje su se odvijale na livadama i poljanama. Potrebno je istaknuti kako se djeca nisu igrala u kućama kao danas, jer tamo nije bilo prostorija koje je trebalo istražiti. Svi su se družili i igrali zajedno, te ispitivali svoje mogućnosti i granice. Shodno provedenom istraživanju, može se zaključiti kako je u prijašnja vremena bilo mnogo više sloge nego danas među djecom. Proučavanjem sekundarnih izvora literature te komunikacije s našim starima autorica navodi kako su se prije djeca igrala igrama koje su danas nažalost i zaboravljene a to su:

1) Kuku Lele - je igra tupim noževima s kojima su se djeca nekada igrala. Zadatak je baciti nož pred sebe tako da se on zabode u zemlju. Ispada iz igre onaj čiji nož nije ostao zaboden u zemlju.

2) Pjetlići - na zemlji se nacrtava krug. Dva igrača su u krugu. Jedna ruka mora biti na leđima pa koriste svaki samo jednu ruku. Za pojasom svaki ima zataknutu maramu. Cilj igre je protivniku oduzeti maramu. Tada gubitnik izlazi iz kruga. Pobjednik je onaj koji najduže ostane u krugu.

3) Lutke od tikve - potrebna je duguljasta tikva. Na jednoj strani napravi se glava tako da se od kukuruzne svile napravi kosa, oči od zrna kukuruza. Ostali dijelovi tijela izrađuju se od stabljike kukuruza i od "kocenja", a odjeća od listova. Cilj je napraviti što ljepšu lutku, odjenuti je te se igrati njom kao s pravom. Posjećuju jedna drugu, kuhaju hranu od blata i sl.

4) Laste prolaze - dvoje djece stoji na sredini mjesta za igranje, okrenuti jedno prema drugome i drže se za ruke iznad glave. Ostala djeca su u redu jedan iza drugog, držeći se jedan drugome rukama za ramena. Hodaju tako vijugavo prostorom, a onda prolaze ispod "mosta" od ruku ono dvoje djece. Pjevaju pjesmicu:

"Lero, Lero,

Kalambero,

otvori vrata Lero,

da prođe vojska,

Lero!”

Na to spuštaju ruke na ramena djeteta koje se u tom trenutku našlo u sredini. On odlazi iz reda i staje iza igrača koji ga je zarobio. Igra se nastavlja dalje. Iduće dijete koje se zarobi ide iza drugog igrača i tako naizmjenično dok se ne izredaju sva djeca.

5) Pikulanje - igra sa pikulama, špekulama. Iskopa se rupica u zemlji. Sa crte koja je udaljena gađa svatko svojom pikulom u rupu. Onaj koji pogodi može gađati tuđe pikul. Koji pogodi, njegova je. Pobjednik je onaj koji osvoji više pikula, tj. izbacii druge sudionike iz igre.

6) Trckanje - u igri može sudjelovati više igrača. Igrači se nalaze udaljeni od zida oko 2-3 m. Najprije se baci jedan gumb prema zidu u razini poda. Svaki igrač baca jedan gumb prema zidu, a cilj je da baš njegov gumb bude najbliži zidu (ili onom prvom bačenom gumbu). Kad se izredaju svi igrači, procjenjuje se čiji je gumb najbliži zidu i taj igrač za nagradu uzima svoj i početni gumb.

Navedeno su samo neke od igara s kojima su se zabavljali naši preci na području Republike Hrvatske. Potrebno je istaknuti kako je manje-više svako područje Republike Hrvatske imalo neke svoje specifične igre za promatrano područje, no i veliki broj igara su se igrali na cijelom području Republike Hrvatske.

Prema Biškupić – Bašić (2003) izrada igračaka u Hrvatskoj započela je u Hrvatskom zagorju i Prigorju, a potom u Dalmatinskoj zagori, potkraj 19. i početkom 20. stoljeća. Stanovnici pojedinih sela bavili su se izradom dječjih igračaka, koje su izrađivali za prodaju diljem Hrvatske, ali i za europske zemlje. Tijekom 20. stoljeća zbog ubrzane urbanizacije i industrijalizacije dolazi do promijene načina života, te proizvodnje koja se uvelike smanjuje. Pojavom modernih i jeftinijih industrijskih igračaka gubi se interes za drvenu, ručno izrađenu domaću igračku. Proizvođači smanjuju izbor dječjih igračaka, dok se mladi odlučuju za rad u tvornicama, te zapuštaju posao svojih predaka.

Potrebno je istaknuti kako su se igračke mijenjale i pratile razvoj društva u cjelini pa tako i danas kada su postale masovna pojava, a posebno one vezane za nove tehnologije koje su u kratkom razdoblju učinile veliki napredak. Činjenica je kako s godinama zanimanja djece za pojedine igračke slabi, primjerice, igračke koje pokreće para zamijenile su igračke koje pokreće struja ili baterije, lutke s dječjim licima zamjenjuju one s licima odraslih žena, a nakon crtanih likova iz knjiga svu popularnost preuzeli su likovi iz animiranih filmova.

6. O BRODSKOM STUPNIKU

Potrebno je istaknuti kako je Općina Brodski Stupnik smještena ispod pitomih obronaka Dilj gore na glavnoj pruzi Zagreb – Vinkovci. Općinu Brodski Stupnik čine sljedeća naselja: Brodski Stupnik, Krajačići, Lovčić i Stari Slatinik (Slika 6.1.). Područje općine obuhvaća površinu od 56,83 kvadratna kilometra na kojoj živi 1012 domaćinstava sa 3383 stanovnika.

Slika 6.1. Prikaz općine Brodski Stupnik



Izvor: Google Maps. Preuzeto s:

[https://www.google.com/maps/place/Op%C4%87ina+Brodski+Stupnik/data=!4m2!3m1!1s0x475dbe0508ef32fb:0xb899ded9f5f4a6f9?sa=X&ved=2ahUKEwilgYHznJTjAhUMDewKHU_YDfIQ8gEwAHoECAYQAQ,](https://www.google.com/maps/place/Op%C4%87ina+Brodski+Stupnik/data=!4m2!3m1!1s0x475dbe0508ef32fb:0xb899ded9f5f4a6f9?sa=X&ved=2ahUKEwilgYHznJTjAhUMDewKHU_YDfIQ8gEwAHoECAYQAQ)

(01.07.2019)

Vrlo bitno je napomenuti kako je područje današnjeg Brodskog Stupnika kao i čitave Brodsko-posavske županije bilo naseljeno od najranijih prapovijesnih vremena, od Panonaca, Kelta, pa preko Rimljana do dolaska Hrvata na ove prostore u 7. stoljeću, što pokazuju brojni arheološki lokaliteti. Najstariji arheološki dokaz za postojanje stanovništva na području samog Stupnika pružaju ostaci utvrđenog naselja Gradište u Mrsunjskom lugu, južno od mjesta, koje danas djelomično prekriva trasa autoputa, te

još jedna takva utvrda smještena 2,5 kilometra zapadnije. Obje utvrde datiraju iz razdoblja od 10. do 18. stoljeća.

Naziv Stupnik prvi put se spominje u srednjovjekovnim ispravama iz 1358. godine kao Stupnok, 1381. Ztupnuk, 1451. Zthupnok, 1483. Zthwpnok, 1698. Ztupnik, a 1730. Sztupnik kad je imao 30 kuća i drvenu kapelu Sv. Ilije sa slikom zaštitnika i grobljem. Bio je smješten ispod brda Kasonje. Njegovi vlasnici 1351. godine su bili Giletići gospodari Kobaša. Tada su u posjedu Stupnika bila i dva manja mjesta Drakčevci i Mezarac. Oba su kasnije nestala za najeзде Turaka.

7. EMPIRIJSKO ISTRAŽIVANJE

Empirijsko istraživanje vezano za dječje igre na području Brodskog Stupnika provedeno je u periodu od 02.04.2019.- 10.6.2019. na uzorku od 4 ispitanika. Istraživanje je provedeno intervjuom sa četiri mještana (tri bake i jedan djed) u rasponu godina od 83. - 92. godine. Potrebno je istaknuti kako je istraživanje bilo ograničeno iz razloga što mnogi ispitanici nisu željeli sudjelovati, te isto ostavlja daljnji prostor za istraživanja promatranog područja.

7.1. Rezultati istraživanja

Na temelju provedenog istraživanja sa starijim mještanima Brodskog Stupnika autorica dolazi do saznanja kako su se ispitanici kao djeca igrali u blatu i po šamcu, vrtu i oko crkve sv. Filipa i Jakoba u mjestu. Mnoge curice su pjevale i plesale kolo. Ispitanici su naveli kako u njihovo vrijeme dok su bili djeca nije bilo niti lopte niti sličnih igračaka. Nadalje, autorica doznaje kako se djeca nisu igrala do u nedogled, već kad bi na crkvi zazvonilo za Zdravo Mariju, morali su ići svojim kućama.

Potrebno je istaknuti kako su prije bile velike obitelji sa puno djece, po najmanje četvero, pa čak i jedanaestero. Ispitanici navode kako se sjećaju kako su se cijelo vrijeme igrali igre „Lončić“. Obično bi se sastale mlađe i starije djevojčice i poredale se kao u kolo. Mlađe cure su bili ločnići, a starije kume. Lončići su stajali ispred svojih kuma koje su na njih polagale desnu ruku. Jedna kuma bi obilazila tražeći sebi lončić. Kad bi ga našla htjela ga je sebi kupiti, pa bi pitala „Pošto kumo lončić?“ , kuma bi odgovarala: „Po petak, po šestak, niže ti ga ja ne dam!“ . Na to bi kuma potrčala uokolo, a mušterija za njom. Koja bi prije stigla do ločića i stavila ruku na njega, lončić bi bio njezin.

Zatim navode kako su se igrali „Kaišanje“. Prema riječima ispitanika djeca stanu u parove, a zatim parovi stanu u krug, licem okrenuti prema sredini kruga. Naime, jedan član para čini vanjski, a drugi unutarnji krug, između parova postoji određeni razmak. Vanjski članovi para drže ruke na leđima. Dvoje djece su izvan kruga, jedno ima kaiš/remen i trči za onim drugim, oko kruga nastojeći ga udariti kaišem. Kaišar može u

trku predati kaiš nekom drugom od igrača koji čine vanjski krug i drže ruke na leđima. Prema riječima ispitanika, to kaišar čini kada se umori ili kada na taj način želi nadmudriti onoga za kim trči. Kada dijete preda kaiš, ono više nije kaišar, te staje na mjesto djeteta kojem je dao kaiš, a ovaj preuzima ulogu progonitelja. Ukoliko se pak umori dijete kojeg love ili se jednostavno želi riješiti te uloge, on će stati ispred jednog člana para koji je s unutarnje strane kruga. Nakon čega igrač koji je stao nastavlja sa bježanjem, pazeći pri tome kod koga se kaiš nalazi.

Nadalje igrali su se tzv. „Vrebca i Pale“. Vrebac se pravio od drveta, a Pala je bila vreća pa su to bacali i na taj način se igrali. U to vrijeme bila je popularna igra „Čilke“ i „Pošla majka s kolim dvoru“. U ovoj igri uglavnom su sudjelovale djevojčice. Rado su je izvodile za vrijeme školskog odmora. Djevojčice bi se poredale licem u lice u razdjeljenosti po nekoliko metara jedna od druge, zatim bi grupe recitirajući i pjevajući krenule jedna prema drugoj:

„Pošla majka s kolim dvoru dija dija da“

Na isti način bi druga grupa odgovorila:

„Što će majka s kolim dvoru dija dija da“

Prva grupa djevojčica odgovara:

„Mi hoćemo lijepu Katu dija dija da“

Druga grupa odgovara:

„Mi ne damo lijepu Katu dija dija da!“

A zatim ono neizbježno poznato pitanje u svim našim svadbenim običajima:

„A što ćete nama dati dija dija da?“

Kada se obadvije grupe nagode, zaprosena djevojčica prelazi u drugu grupu. Igra ovdje može prestati, ali se može i nastaviti. Uz zanimljive osmeračke i dvanaesteračke stihove te obavezne završetke dija dija da, ova igra ima elemente dramskog.

Ispitanici navode kako su se u to vrijeme dječaci vrlo često igrali i sa šinjom od kola. Naime gurali su tu šinju po cesti i za njom trčali.

Nadalje tu su još igre kao što su „Bacanje u košaru“ u kojoj su jabuke, orahe ili kamenčiće djeca s određene udaljenosti morala ubaciti u manju košaru. Pobjednik je najprecizniji igrač koji dobiva sve plodove. Ispitanici navode još igru „Gađanje praćkom“. Na drvenom kolcu djeca postavljaju jabuke, kruške ili drugo voće te ih gađaju kamenčićima iz praćke. U to vrijeme vrlo popularno je bilo i „Skakanje u vrećama“. Svako dijete ulazi u jutenu ili platnenu vreću, a pobjednik je onaj tko, držeći vreću i skačući s njom, prvi stigne od starta do nekoliko metara udaljenog cilja, a da pritom ne padne. Naime među djevojčicama u to vrijeme vrlo popularna igra je bila „Na pitonjke“. Sastale bi se do četiri djevojčice te bi svaka sebi našla po pet okruglih kamenčića (pijak), veličine omanjeg okruglog bombona. Prema riječima ispitanika igra bi počimala tako da curica stavi na zemlju jedan piljak, zatim uvis baca isto jedan piljak i dok se bačeni slobodnim padom vraća k zemlji onaj na zemlji uzme, raširi dlan i na nj dočeka onog koji pada, tako se u šaci nađu dva piljka. Ovim je jedna radnja s uspjehom završila. Sada na zemlju stavlja dva piljka, a jedan baci u vis dok ovaj pada, sa zemlje uzme oba raširi dlan i na nj dočeka onog u padu, sada na dlanu ima tri piljka. Potom stavlja na zemlju tri piljka jedan baci u vis dočeka padajućeg tako se nađu u rucu 4 piljka. Potom stavlja 4 na zemlju, te ako uspije dignuti 4 piljka sa zemlje i petog uhvatiti iz zraka igru je cura potpuno zadovoljila. Igra se gubi i djevojka prestaje dalje izvoditi čim prvi put ne pokupi ostavljene piljke na zemlji ili onog iz zraka ne uhvati na dlan. Tada iza nje nastavlja sljedeća i dalje redom ostale. Igra „na pitonjke“ koliko oku odraslog izgleda primitivna, ipak ima sadržaj pozitivnog odgoja, jer ovom igrom razvija spretnost, snalažljivost, okretnost, ocjenu udaljenosti i prostoru, razvijanje vještine ruke, pa i takmičarski duh. Slaba strana ovakve zabave bila je sjedenje na goloj zemlji ili klečanje i zanemarivanje zdravstvenih i higijenskih navika.

Također je potrebno istaknuti kako ispitanici koji su sudjelovali u ovom istraživanju vrlo rado se prisjećaju igre „Iz kola u kolo“. Navedena igra se igra na način da se djeca uhvate za ruke u kolo. Kolo se okreće na lijevu stranu, a djeca pjevaju:

„Boštur ja, boštur ti,

boštur moje, dvoje, troje,

lijepa Kata (ime sudionika) iz kola“

Naime, dijete čije je ime spomenuto, okreće se licem izvan kola i ponovno se uhvati za ruke s onim do sebe. Kolo se ponovno okreće na lijevo, u pjesmi se spominje ime nekog drugog djeteta, ono se okreće i tako sve dok sva djeca ne budu okrenuta licem izvan kola. Kada se svi tako okrenu, kolo se okreće nadesno uz pjevanje:

„Boštur ja, boštur ti,

boštur moje, dvoje, troje,

lijepa Kata (ime sudionika) u kolo!“

Prozvano dijete se okreće licem prema središtu kola i ponovno se hvata za ruke s onim do sebe. To se nastavlja dok sva djeca iz kola, ne budu okrenuta licem prema središtu kola.

U to vrijeme bile su izrazito popularne i dječje igračke tamburice (male, srednje i velike bisernice, dangubice i birač), a identičan rad prenosio se sa sela na selo. Dijelovi tamburice koji nastaju obradom drveta su: tijelo – kopanjica, vrat – tuk, gornji dio vrata – frk, gornja rezonantna daska – deščica, klinovi za napinjanje žica – klički, pragovi, konjici i žice. Tamburice imaju kvalitetan zvuk pa su mnogu djecu potaknula da nastave svirati u tamburaškim zborovima.

U to vrijeme djeca nisu imala razne igračke, kompjutere i ostale igrače konzole, već su svako svoje krave tjerali na ispaše i tamo se igrali. Potrebno je istaknuti kako se provedenim istraživanjem doznalo kako su djeca u to vrijeme igrala rekvizitima pronađenim u prirodi ili jednostavno izrađenim u kući, kao što je kamenčić, drveni štapovi, štapići, štrikovi od konoplja, lana, marame i maramice, bulke, crijepići i daske. Na livadama su se igrali, pekli kukuruze i zabavljali. U to vrijeme djeca su bila puno kreativnija. Loptu bi napravili na slijedeći način. Konjska dlaka bi se napravila u kuglu, oko koje bi se omotala bilo kakva stara krpa koju bi se svezalo sa špagom i to im je bila lopta. Prije je bilo šiba, motika i čekić i tako koješta, sjekira, djeca su se kroz rad igrala.

U to vrijeme su se djeca morala brinuti za životinje, a imali su kokoši, patke, guske, svinje, krave, konje i ždrijebadi. To su bile životinje koje su ljudi uzgajali za

preživljavanje. Stoga od svih igara na otvorenom svakako su najbrojnije i najzanimljivije bile igre vezane uz čuvanje stoke na pašnjacima. Osim dječaka bilo je uvijek i mnogo djevojčica koje su izvodile stoku na ispašu, pa je razumljivo bilo i mnogo zajedničkih igara, djece obaju spolova. No, ipak pretežu one prema kojima su se mali pastiri vrstali prema dobi i spolu. U toj su podjeli brojnije i raznovrsnije dječake igre, a kao najpoznatija ističe se „Kukovanje“. Kukovanje se igralo na pašnjacima, a broj sudionika nije bio određen već je ovisio o broju prisutnih dječaka. Za igru im je bila potrebna čvrsta grana, malo zadebljana i svinuta prema donjem kraju te drvena okrugla pločica koju su dječaci sami izrađivali. Štap za igru zvao se batina, dok je naziv za pločicu bio kukavica. Kukovanje se igralo tako da bi se pronasla određena rupa/udubljenje. Svaki je igrač u tom udubljenju držao svoju batinu, dok je brojanjem odabrani dječak svojom batinom nastojao što prije utjerati u udubljenje kukavicu. Ostali igrači su nastojali spriječiti udaranjem svojim batinama o pločicu.

Također među dječacima bila je poznata igra „Kljuka“. To je igra koju su igrali gotovo isključivo dječaci i momci, koji su na taj način ispitivali svoju snagu pomoću prstiju. Stali bi jedan nasuprot drugomu, uhvatili protivnika svojim savijenim prstom u oblik kljuke za njegov prst (najčešće kažiprst ili srednjak) i povlačili što jače jedan drugoga. Tko bi prvi odustao ispruživši prst, taj je izgubio i slabiji je u kljuki.

Među djevojčicama još od najranije dobi bila je raširena igra „Mame i tate“ s krpenim lutkama. Navedenom igrom djevojčice su oponašale život svoje najneposrednije okoline. Djevojčice su svakodnevno promatrale kako njihove majke peru rublje na potocima, pa su i taj dio uvrstile u svoje igre. Djevojčice su se okupljale na potocima, prale svoje krpice i baš kao njihove majke svađale se za bolje mjesto uz potok. Nadalje, potrebno je napomenuti kako su od svoje desete godine djevojčice ozbiljno pomagale u kući, uz to su, pokraj majke i drugih žena učile presti, tkati, jeklati i šiti. U toj dobi su djevojčice dobivale svoju dječju preslicu koja se samo po dimenzijama razlikovala od onih odraslih žena.

U blagdansko vrijeme djeca su igrala igru „Na jajaš“. Ovu su jednostavnu igru djeca igrala u Božićno vrijeme koje je ujedno bilo i vrijeme darivanja. Najčešći darovi za majke

i očeve bili su orasi i bajem (badem), pa je ovoga koštunjavoga, hranjivog voća tada bilo više nego u ostatku godine. Ova se igra igrala s ciljem da se od protivnika osvoji što više oraha ili bajama. Jedno bi dijete iz džepa uzelo u svaku ruku po nekoliko oraha ili bajama (pazeći da protivnik ne vidi koliko ih je uzeo), stavio ruke na leđa i priupitao:

„Na jajaš?“

drugi bi odgovorio:

„Ja po zatobom!“

opet bi prvi:

„Na koliko?“

drugi bi pokušao pogoditi koliko ovaj u obje ruke ima oraha ili bajama, te bi rekao neki broj, na primjer:

„Na pet!“

Ukoliko bi pogodio točan broj dobio bi sve ono što je protivnik imao u rukama, te bi sad on vodio igru. A ukoliko nije pogodio morao je protivniku dati onoliko oraha ili bajama koliko su prije početka igre dogovorili. Igralo se dotle dok jedan ne bi ostao praznih ruku ili dok se ne bi zasitili igre.

Na pitanje *„A kako je to bilo kad ste bili djeca, kad ste išli u školu, kakve su bile učiteljice kako je bilo učiti...?“* doznaje se kako je bila samo jedna učiteljica i svi smo išli četiri razreda, nije bilo puno djece. Naime, učiteljica ih je svašta učila. Kad bi došli kući, a da si dobio lošu ocjenu doma nitko nije vodio računa jel si ti dobar u školi, nego sam da budeš dobar kod kuće i da dobro radiš kod kuće, da brineš za stoku. Ukoliko nisu bili dobri i poslušni kod kuće ispitanici navode kako u to vrijeme nije bilo kazni. Nije to kao danas hoćeš nećeš, nego ono što bi ti se reklo, moralo se i napraviti, a dali je bilo teško ili po volji nije bilo bitno.

Ispitanici navode kako u to vrijeme kad je bila svadba, išlo se po curu, samo velika je razlike bila onda i danas, puno je veselije bilo puno drugačije. U to vrijeme išli su po kućama . Na vjenčanje se išlo s kolima ili ako je bio snijeg, vozili su se na saonicama.

Pjevalo se, išlo se kroz selo sve do curine kuće. Kad je riječ o prosidbi ispitanici navode kako je njen dečko došao u kuću, i bio je hrabar. S njime su došle njegova mama i tetka. I to su došle sa košarom sa kolačima.

Ispitanici navode kako su se u svojoj mladosti itekako zabavljali, ali niti slučajno kao danas, da moraš platiti da bi se zabavljao. Naime, znali su hodati po 5- 6 kilometara i više pješke kako bi došli do mjesta u kojem je bio neki kirvaj, fešta. Pjevale su se pjesme njihovih narodnih. Jedna od poznatijih je Bećar slavonski.

Prema riječima ispitanika može se zaključiti kako se sada bolje živi, ali se onda živjelo zadovoljnije. Ispitanici navode kako u današnjem svijetu vlada neko nezadovoljstvo , stalno nešto fali, samo bi nešto naprijed, naprijed. U njihovo vrijeme, kada su bili mladi živjelo se zadovoljnije, onda ono malo što si dobio, što si malo nabavio s tim si bio zadovoljan.

7.2. Jezična analiza

Primjeri iz intervjua:

„Igrali se sa blatom i po šamcu , i po bašči i tako i oko crkve smo .Uvik smo bili oko crkve sv. Filipa i Jakoba. Igrali se djeca ,trkali. I onda bi curice i kolo pjevale, i tako. Tako smo se igrali, nije bilo ni lopte ni ništa.“

„To je bilo Zdravo Marijo zvoni i kući. Nema do neko doba.“

„Igrali smo se Lončića. Stane jedno ispred drugog i onda trče.“

„ Pa, Kajšara. Kajšom smo se ganjali. Ono isto tako tko će koga stić okolo pa udri. Onda brže bolje ako staneš pred drugog , onda ne dobiješ kajšom, ali ako si, ovaj, spor, onda te opali, stigne i bježi.“

„Pa smo se igrali Vrebca i Pale što se reklo. Imali smo, ovaj , Vrebac se ovako pravi od drveta, a Pala je bila vreća pa to onda bacaš i igraš se.“

„ Čilke smo se igrali. To je bilo, ovaj, ovako bi se, to je bilo Čilke i štapova. Čilka je bila jedna ovako, ovaj, zašiljeno i stajalo napola, a štapovi veliki jedno dvadeset metara

možda od toga i crta je bila i onda ganjaš , stepeš tu Čilku. Sve to išlo onako, bilo je svakakvih igara.“

„Ide majka s kolodvora. To je bilo dija, dija de šta će majka s kolodvora, dija dija de. Ona oće jednu kćerku, dija, dija de. To je stajalo na dvije strane, jel kao tako. Stvarno je bilo onda za djecu, za ono vrijeme naše, nije bilo nikakvih drugi ono. Pa što kaže ,evo i kolegica moja, prijateljica. Bilo je kad se smrači: „Ajde, šalung se zatvara i kad se šalung, mama lupi , ovaj , sa prozorom i šalukom ,onda ja znam da moram ići kuć.“

„Pa, jêsmo. Tô vëć kăd smo vëći bíli. Tô kăd smo bíli mălo vëći ônda smo se tô ògrali, kojekăkih stvări, àli òšli smo mî za mărvm. Ní se ônda pûno, ônda su djêca òšla. Rêcimo na fêriju, nêma, svăko svòje krăve i u livade. I tămo smo se ògrali òsto. Po livadama smo se ògrali, pëkli pečênke, ôvaj, krăli kukûruze. Ûzmeš kukûruze, nàložiš vătru i pëčeš pečênke. I tăko, tô năm je bîo hòbi. Ògrali smo se. Tô kăd smo bíli djêca.“

„..... e onda bi došli par dečkića oni, što ćemo se sada igrati? Neznam ti to neznaš...ajmo se igrat Švabe na stranu...kaže: Ajmo. E onda uzmemo loptu kaku smo imali, jelde, onda ovaj, stanemo u okrug, onda jedan ima loptu, ako on pogodi mene, ja ispadam iz igre, onda on ide dalje, ako će pogoditi, druga uhvati, znači onda dođe na njezino mîsto, sad ona ide na njegovo mjesto, tako smo se igrali...“

„...onda bi mi vako stale u okrug i rekli bi: „Išo medu u šumicu izgubio kabanicu, kake li je boje, to mi kaži ti, ti kažeš na primjer zelene, onda ja kažem jedan dva tri ovako iz igre ispadaš ti i opet ide tako dalje tako smo se igrali bili smo mali...“

Za govore slavonskog dijalekta karakterističan je peteronaglasni sustav. Takav sustav sadrži četiri standardna naglasaka: kratkouzlazni, dugouzlazni, kratkosilazni i dugosilazni te jedan naglasak koji se izgovara drugačije od književnih naglasaka, a riječ je o akutu ili zavinutom naglasku. Akut je u hrvatskom jeziku nasljeđe iz praslavenskog jezika. Nastao je otpadanjem naglašenog poluglasa na kraju riječi i duženja vokala ispred sonanta. Akut je bio naglasak duge uzlazne intonacije i označavao se znakom ~ . Upravo je taj peti naglasak, akut, glavno obilježje svih govora slavonskog dijalekta. U govoru ispitanika nažalost nije uočen akut stoga se može zaključiti da je za njihov govor karakterističan četveronaglasni sustav.

Nadalje u analizi tvorbe riječi treba uzeti u obzir nekoliko najčešćih skupina riječi koje imaju točno određenu i karakterističnu tvorbu. Za početak treba uzeti tvorbu etnika. Etnici u muškom rodu tvore se nastavcima *-janin* i *-ac*, a etnici ženskog roda najčešće se tvore nastavcima *-kinja* i *-ka*. Ove se tvrdnje nažalost ne mogu potvrditi jer ispitanici u svom govoru nisu izrekli nijedan etnik.

Kada se govori o karakterističnom leksiku govora slavonskog dijalekta, prvenstveno se misli na sve tuđice kojima je govor prožet. Te su tuđice ostale ukorijenjene u hrvatskom jeziku još od davnih vremena kada je Hrvatska bila pod stranom vlašću te za većinu njih danas ne postoji hrvatska zamjena. Najčešće tuđice su germanizmi, hungarizmi i turcizmi, a primjere za sve moglo se pronaći u govoru kazivača. U popisu koji slijedi prikazane su riječi kojih ima u svakodnevnoj upotrebi u govoru mještana Brodskog Stupnika:

- *amper* - vjedro (germanizam)
- *bašča* - okućnica u kojoj se uzgaja povrće i cvijeće; gradina, vrt, (turcizam)
- *čošak* - 1. arhit. istaknut nadnesen dio kuće izgrađene u orijentalnom stilu; doksat, erker, 2. ugao ulice [na čošku], 3. ugao sobe [u čošku]; budžak, kut, ugao (turcizam)
- *ćuprija* - 1. pov. most orijentalne gradnje [kamena ćuprija], 2. reg. most, 3. reg. brvno (turcizam)
- *ispaša* - mjesto gdje stoka pase (podrijetlo iz praslavenskog jezika)
- *kaiš* - remen (turcizam)
- *kobajagi* - tobože, kao da (turcizam)
- *korpa* - košara (germanizam)
- *kuražan* - hrabar, smion (galicizam)
- *marva* - a. volovi za vuču b. tegleće životinje; marha, stoka (hungarizam)
- *metnuti* - staviti, položiti na neko mjesto (podrijetlo iz praslavenskog jezika)

- *ozgor* - s gornje strane (podrijetlo iz praslavenskog jezika)
- *ranjika* – lonac slama - osušene stabljike žitarica i biljaka mahunarki koje ostaju poslije vršidbe i izdvajanja sjemena (podrijetlo iz praslavenskog jezika)
- *šaluf* - rebrasti kapci na prozorima (germanizam)
- *šamlica* - priručna klupica, podnožnjak kojim se pomaže pri dohvaćanju (germanizam)
- *šlingati* - ukrašavati, kititi vezom (germanizam)
- *štala* - gospodarska zgrada u kojoj se drže goveda (podrijetlo iz praslavenskog jezika)
- *šupa* - spremište od dasaka za smještaj drva, ugljena, alata i sl. (germanizam)

Potrebno je istaknuti kako su se osim jednostavnih rečenica ispitanici koristili i složenim rečenicama (i to u puno većoj mjeri). Složene su rečenice one u kojima se dvije ili više jednostavnih rečenica sklapa u veću rečeničnu cjelinu. Kao sastavne rečenice najčešće su povezivane veznicima *i* i *pa*. Dok su suprotne najčešće povezivane veznicima *ali*, *a* i *nego*. U govoru ispitanika primijećeno je umetanje riječi, skupova riječi te čak i cijelih rečenica unutar jedne rečenice. Jedno je od obilježja govora slavonskog dijalekta i nedostatak sročnosti. Pritom treba istaknuti kako sročnost označava međusobno slaganje imenica, pridjeva i zamjenica u rodu, broju i padežu te također i njihovo slaganje u rodu i broju s glagolima. U govoru ispitanika samo je u dva slučaja uočen izostanak sročnosti.

Uočeno je gubljenje krnjeg *i* u infinitivu glagola. Ispitanici često koriste krnji oblik što se vidi iz sljedećih primjera: *stić*, *ženit*, *pričat*, *svirat*, *ostavit*. Postoje i odstupanja od krnjeg infinitiva jer se pronalaze i primjeri u kojima ispitanici izgovaraju cjeloviti infinitiv, što predstavlja utjecaj standardnog jezika: *platiti*, *popiti*, *raditi*, *orati*.

Na kraju treba spomenuti i izgovor glasova č, ć, dž i đ. Kao obilježje govora slavonskog dijalekta navodi se ne razlikovanje već spomenutih glasova, no u slučaju naših ispitanika nije tako jer oni jako dobro razlikuju glasove č, ć, dž i đ.

8. ZAKLJUČAK

Na temelju provedenog sekundarnog i primarnog istraživanja u svrhu ovog diplomskog rada na temu „Povijesno – jezični pregled dječjih igara Brodskog Stupnika“ može se zaključiti kako su igre i igračke neizostavan dio razvoja svakog pojedinca od njegova rođenja do smrti. Naime, igre i igračke su odraz društva u kojem su nastale i u kojem se njima koristilo. Danas, zahvaljujući novim metodama edukacije i odgoja, igračke ulaze u domove s djecom i postaju neizostavan dio njihova odrastanja.

Na prostoru Hrvatske, tj. u Zagrebu već je u 19. stoljeću postojala prodavaonica s igračkama u Dugoj ulici, točnije današnjoj Radićevoj ulici. Potrebno je istaknuti kako su se stoljećima igračke mijenjale i pratile razvoj društva u cjelini pa tako i danas kad su postale masovna pojava, a naročito one vezane za nove tehnologije koje su u kratkom razdoblju napravile veliki napredak. Naime, potrebno je istaknuti kako s godinama zanimanje djece za neke igračke slabi, npr. igračke koje pokreće para zamijenile su s vremenom one na struju ili baterije. S druge strane lutke s dječjim licem zamjenjuju one s licima odraslih, kao što je Barbie i/ili Winx. Danas, u 21. stoljeću djeci se putem raznih medija kao što su televizija, radio, tisak, Internet nude mnogobrojne igračke i igre, a svakodnevnim oglašavanjem one postaju sve popularnije.

U svrhu istraživanja na temu „Povijesno – jezični pregled dječjih igara Brodskog Stupnika“ autorica ovog diplomskog rada provela je empirijsko istraživanje vezano za dječje igre na području Brodskog u periodu od 02.04.2019.- 10.6.2019. na uzroku od četiri ispitanika, tri bake i jedan djed u rasponu godina od 83. - 92. godine. Na temelju provedenog istraživanja sa starijim mještanima Brodskog Stupnika autorica dolazi do saznanja kako su se ispitanici kao djeca igrali u blatu i po šamcu, vrtu i oko crkve sv. Filipa i Jakoba u mjestu. Naime, sva djeca i dječaci i djevojčice igrali su se zajedno. Kao igre kojih se rado sjećaju navode slijedeće igre, „Lončića“, „Kaišanja“, „Vrebca i Pale“, „Bacanje u košaru“, „Iz kola u kolo“, „Na pitonjke“ i mnoge druge. U to vrijeme djeca nisu imala razne igračke, kompjutere i ostale igrače konzole, već su recimo svako svoje krave tjerali na ispaše i tamo se igrali. Potrebno je istaknuti kako se provedenim istraživanjem doznalo kako su djeca u to vrijeme igrala rekvizitima pronađenim u prirodi

ili jednostavno izrađenim u kući, kao što je kamenčić, drveni štapovi, štapići, štrikovi od konoplja, lana, marame i maramice, bulke, crijepići i daske.

Na temelju provedene jezične analize uočilo se kako je za govore slavonskog dijalekta karakterističan je peteronaglasni sustav. Takav sustav sadrži četiri standardna naglasaka: kratkouzlazni, dugouzlazni, kratkosilazni i dugosilazni, te jedan naglasak koji se izgovara drugačije od književnih naglasaka, a riječ je o akutu ili zavinutom naglasku. Kada se govori o karakterističnom leksiku govora slavonskog dijalekta, prvenstveno se misli na sve tuđice kojima je govor prožet. Najčešće tuđice su germanizmi, hungarizmi i turcizmi, a primjere za sve moglo se pronaći u govoru ispitanika. Potrebno je istaknuti kako su osim jednostavnih rečenica kazivači se koristili i složenim rečenicama. Nadalje temeljem provedene jezične analize uočeno je gubljenje krnjeg *i* u infinitivu glagola. Ispitanici često koriste krnji oblik što se vidi iz sljedećih primjera: *stić*, *ženit*, *pričat*, *svirat*, *ostavit*. Na kraju treba spomenuti i izgovor glasova č, ć, dž i đ. Kao obilježje govora slavonskog dijalekta navodi se ne razlikovanje već spomenutih glasova, no u slučaju naših ispitanika nije tako jer oni jako dobro razlikuju glasove č, ć, dž i đ.

9. LITERATURA

1. Anić, V. (2009.). Rječnik stranih riječi, Zagreb: Znanje d.o.o.
2. Baran, J. (2013). Predškolski odgoj i obrazovanje kao socijalna investicija. Revija za socijalnu politiku, 20 (1), 43-46
3. Biškupić Bašić, I. (2016.) Zbirka dječjih igračaka i igara - Collection of children's toys and games. Zagreb : Etnografski muzej.
4. Biškupić-Bašić (2003). Tradicijske dječje igračke iz hrvatske baštine. Dijete vrtić obitelj 23 broj 71 proljeće 2013. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/file/214219>, (03.07.2019.)
5. Buggle, F. (2002). Razvojna psihologija Jeana Piageta, Jastrebarsko: Naklada Slap
6. Duran, M. (1995). Dijete i igra, Jastrebarsko: Naklada Slap
7. Google Maps. Preuzeto s: https://www.google.com/maps/place/Op%C4%87ina+Brodski+Stupnik/data=!4m2!3m1!1s0x475dbe0508ef32fb:0xb899ded9f5f4a6f9?sa=X&ved=2ahUKEwilgYHznJTjAhUMDewKHU_YDfIQ8gEwAHoECAYQAA, (01.07.2019)
8. Klarin, M.(2017). Psihologija dječje igre. Preuzeto s: http://www.unizd.hr/Portals/41/elektronicka_izdanja/Psihologija_djecje_igre.pdf?ver=2017-09-08-103902-427, (01.05.2019.)
9. Mahmuović, A.(2013). Značaj igre u socijalizaciji predškolskog uzrasta. Metodički obzori 8 (2013)2, No. 18. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/file/169149>, (02.05.2019.)
10. Mitrović, D. (1986.) Predškolska pedagogija. Sarajevo: „Svjetlost“-OOUR zavod za udžbenike i nastavna sredstva
11. Nematerijalna kulturna baština. Preuzeto s: <https://www.min-kulture.hr/default.aspx?id=3639>, (05.07.2019.)

12. Raboteg – Šarić, Z.(1997). Socijalizacija djece i mladih. Preuzeto s:
<https://hrcak.srce.hr/file/50168>, (02.05.2019.)
13. Sternberg, R. J. (2005). Kognitivna psihologija, Jastrebarsko: Naklada Slap
14. Zakon o zaštiti i očuvanju kulturnih dobara, NN 69/99, 151/03, 157/03, 100/04, 87/09, 88/10, 61/11, 25/12, 136/12, 157/13, 152/14, 98/15, 44/17, 90/18,
<https://www.zakon.hr/z/340/Zakon-o-za%C5%A1titi-i-o%C4%8Duvanju-kulturnih-dobara>,

POPIS SHEMA I SLIKA

Shema 2.1. Prikaz sheme linearnog tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „zatim“ na igri „Ringe, ringe, raja“ 9

Shema 2.2. Shematski prikaz razgranatog tip odvijanja igre s utvrđenim redoslijedom prema principu „ako da onda“ 10

Slika 4.1. Razvoj grube motorike..... 12

Slika 4.2. Razvoj fine motorike 13

Slika 4.3. Igra i emocionalni razvoj..... 14

Slika 4.4. Igra i kognitivni razvoj 15

Slika 4.5. Igra i socijalni razvoj 17

Slika 6.1. Prikaz općine Brodski Stupnik 24